

TESTATA

La società della settimana
Amici di Pierino fanno calcio con passione a Santa Vittoria

Valli a pag. I



La curiosità
Un tifo sano con cori e fuochi d'artificio, Ecco il gruppo "Spartans"

Simonelli a pag. II

Studente-atleta
Mia Milioli, a soli 13 anni piccolo grande talento del pattinaggio a Viano

Mandurino a pag. III

Crescere attraverso il **gioco**

Sabato a Salvaterra i Giochi tradizionali Uisp

Una giornata insieme ai ragazzi delle scuole

L'evento è in programma al parco Liofante dalle 8 alle 12

L'analogo appuntamento sarà ripetuto il 5 giugno a Fabbrico

«**G**iocare è una cosa seria». La massima di Stanley Hall ben si addice alla fase finale del Trofeo provinciale Scuole dei Giochi tradizionali Uisp, che quest'anno avrà ben due edizioni. Al tradizionale appuntamento del parco di Liofante a Salvaterra nel comune di Casalgrande, in programma sabato 24 maggio dalle 8 alle 12, si unirà analoga manifestazione nella mattinata di giovedì 5 giugno al Parco Cascina di Fabbrico.

«Il Trofeo delle scuole dei giochi tradizionali Uisp è ormai un appuntamento storico, partito nel 2007 e giunto alla sedicesima edizione, con due anni di fermo nel 2020 e 2021 per il Covid - spiega lo storico dirigente dei Giochi reggiani, Erasmo Lesignoli -. Il progetto originariamente era di respiro nazionale, per poi, grazie anche all'impegno di scuole che vi credettero inizialmente, ovvero le secondarie di primo grado di Albinea e Casalgrande, svilupparsi con continuità nell'intera provincia di Reggio».

Circa 400 tra ragazzi e ragazze si sfideranno quindi a squadre in varie discipline dei cosiddetti giochi tradizionali: carrom, tamburello, palla rilanciata, dodgeball, corsa nei sacchi, tiro alla fune, gioco dei barattoli, ruba bandiera, ferri di cavallo per decretare i vincitori della manifestazione.

Spiega Lesignoli: «Sabato al parco del Liofante si confronteranno le squadre in rappresentanza delle prime classi di otto scuole secondarie di primo grado: Ariosto di Albinea e succursale di Borzano, Spallanzani di Casalgrande, Boiardo di Scandiano, Einstein di San Maurizio e succursale di Bagno, Da Vinci e Manzoni di Reggio. Invece a Fabbrico le scuole rappresentate saranno sei: le prime classi delle secondarie di primo grado Marconi e San Tomaso di Correggio, Buonarroti di Fabbrico, Marco Polo di Rolo e Fermi di Luzzara, con due squadre, di cui una che ha seguito un progetto speciale».

Aggiunge il dirigente dei Giochi Tradizionali: «Prima sono stati coinvolti i docenti, poi i ragazzi e sono stati fatti incontri anche coi genitori. A



Il tiro alla fune e il rubabandiera, due giochi davvero "tradizionali"

partire da ottobre, i volontari iniziano ad andare nelle ore di educazione motoria nelle scuole che hanno aderito al progetto per presentare nelle prime classi i giochi: l'impegno iniziale consiste nella illustrazione delle regole con delle simulazioni, poi portano le vere e proprie sfide tra tutte le sezioni. È un'occasione per vedere la manualità dei ragazzi, la loro memoria visiva, la postura, le loro capacità di socializzazione e aggregazione. Complessivamente, ogni anno si finiscono per coinvolgere circa duemila ragazzi».

Tra questi, vengono selezionati coloro che parteciperanno al Trofeo finale. Precisa Le-

signoli: «Per ogni scuola e disciplina, parteciperà una squadra composta da sei persone, tre ragazze e tre ragazzi, in modo da rendere equilibrata la competizione. Soltanto per la palla rilanciata, che può considerarsi propedeutica alla pallavolo, dovrà partecipare una squadra di nove persone più un massimo di tre riserve».

A questa sorta di Olimpiadi provinciali dei Giochi Tradizionali, prendono parte ovviamente i migliori nelle varie discipline, ma non necessariamente dal punto di vista strettamente sportivo. Aggiunge il dirigente: «Gli insegnanti vedono ovviamente quali siano

i ragazzi più bravi, ma a volte vengono premiati anche il comportamento, il fair play, la lealtà. Non sarebbe la prima volta che un ragazzo, seppure molto capace, venga escluso dal torneo finale perché, ad esempio, si sia fatto beffe degli avversari. Ritengo che sia una cosa importante, in quanto il rispetto è fondamentale come approccio al gioco ed allo sport».

Quindi il vero nemico dell'intossicazione da videogames e smartphone può essere anche la capacità di dedicarsi ai giochi tradizionali, ma anche ad altre attività collaterali. Spiega Lesignoli: «Nelle scuole di Fabbrico e Rolo grazie alla collaborazione preziosa di Pierangelo Giovanetti, abbiamo avviato l'esperienza dei laboratori, che rappresentano un'ulteriore modalità di fare riscoprire ai ragazzi una diversa manualità. Oggi la digitalizzazione coinvolge i bambini già nei primi anni di vita. Uisp è impegnata da sempre e oggi più che mai nel recuperare la tradizione del gioco e consegnarlo nelle mani delle nuove generazioni, affinché riscoprano il piacere di interagire con gli altri, fallire, sperimentare e fare nuove scoperte: giocare è una cosa molto seria».

Il gioco da tavolo

Dall'India con furore, ecco il carrom

► Tra i giochi che suscitano maggiore interesse e curiosità tra i ragazzi delle scuole, c'è sicuramente il carrom, che, come spiega Lesignoli, «è l'ennesima testimonianza del fatto che le nostre scuole sono sempre di più a presenza multietnica, e quindi occorre anche individuare qualcosa che possa richiamare le tradizioni di origine di parecchi dei nostri ragazzi di seconda generazione».

Si tratta di un gioco da tavolo molto antico, originario dell'India, chiamato anche biliardo da dita: lo scopo è imbucare le proprie pedine negli angoli colpendole con una pedina apposta, fatta muovere con dei colpetti dati con le dita. Si gioca in coppia, con il tiro svolto in senso orario, con quattro pedine chiare, quattro nere e un pallino rosso. Tutte le pedine, quando entrano nelle buche, valgono un punto, mentre il pallino rosso ne vale tre.

● RIPRODUZIONE RISERVATA

● RIPRODUZIONE RISERVATA